*Mes enfants sont accros aux jeux vidéo* de Jean-Michel Oullion

* **Editeur :** Editions Les Carnets de l'Info (24 janvier 2008)
* **Collection :** PRATIQUE

**Résumé livre :**

Ce livre est destiné aux parents qui s’inquiètent pour leurs enfants, des méfaits des jeux vidéo. Jean-Michel Oullion décrit l’évolution du jeu ; allant des jeux de cartes, aux jeux de société, aujourd’hui c’est au tour des jeux vidéo d’avoir la cote auprès des jeunes générations. Le nombre de joueurs augmente de plus en plus, les jeux sur ordinateurs ou sur console fascinent les jeunes. Les parents se retrouvent face à un univers qu’ils connaissent peu. Mais avant d’interdire de jouer à ses enfants, il faut essayer de comprendre qu’est ce qui a dans ces jeux vidéo afin de mieux comprendre l’enfant. L’auteur part de la naissance des jeux vidéo et décrit ainsi toute l’évolution des jeux vidéo, les différents types de jeux que l’on peut trouver. A l’aide d’expériences de spécialiste, de joueurs, il nous informe pourquoi les jeunes jouent aux vidéos, qu’est-ce qui les fascinent dans ces jeux. Il décrypte le monde méconnu des jeux vidéo. Cependant ces jeux peuvent être trop envahissant, l’auteur parlera par la suite des conséquences des jeux (violence, bêtise, dépendance, trouble du sommeil…). Quand est-ce qu’une personne est considérée comme un accro du jeu vidéo? Dans les cas extrêmes, que faut-il faire? L’auteur répond à toutes les questions que peuvent être posé en tant que parents.

**Ce que le livre a apporté pour le projet :**

L’auteur tente de donner des conseils aux parents, face aux problèmes que peuvent engendrer les jeux vidéo. Cette partie ne nous concernant pas, nous avons cependant pu retirer des informations pouvant nous intéresser. L’auteur a détaillé l’évolution des jeux vidéo : comment sont naît les premiers jeux vidéo, quels ont été les grands jeux qui ont révolutionnée le monde du jeu vidéo… Toutes ces informations nous ont servis à poser le contexte des jeux vidéo et donc du serious game. On apprend de plus que les créateurs de ces jeux visent un public autant féminin que masculin et que ces jeux ne sont pas uniquement destinés pour les jeunes mais également pour les adultes. L’auteur nous révèle des chiffres, tels que le % hommes/femmes jouant aux jeux vidéo, le nombre d’heure en moyenne consacré aux jeux vidéo par semaine, les tranches d’âges qui sont le plus concernés à ces jeux. Ces données nous confirment bien que les jeunes sont la principale cible des jeux vidéo.

De plus, nous avons appris que déjà des penseurs comme Platon ou de Quintilien affirmaient que le jeu pouvait être un outil d’apprentissage de notions de base pour les enfants. (Comme la lecture). Dans les années 1930 l’historien néerlandais Johan Huizinga, fondateur de l’histoire culturelle, a été le premier a considéré le jeu comme une activité sérieuse. Nous n’avons pas eu plus d’informations mais déjà à l’époque, il y avait des personnes pensant aux jeux sérieux.